



Władca Pierścieni

LCG FAQ

wersja 1.2

Errata, wyjaśnienie zasad i najczęściej zadawane pytania, wersja 1.2. Nowe wpisy są zaznaczone na **czwerno**.

©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Śródziemnie „Hobbit”, „Drużyna Pierścienia”, „Dwie Wieże”, „Powrót Króla”, „Władca Pierścieni” oraz postacie, wydarzenia, przedmioty i miejsca w nich zawarte są znakami towarowymi Saul Zaentz Company d/ b/a Middle-earth Enterprises. Fantasy Flight Supply oraz logo FFG są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Żywa gra karciana, LCG oraz logo LCG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc.

Errata kart

W tej części znajdują się oficjalne wyjaśnienia i poprawki, których dokonano na niektórych kartach lub w całych zestawach *Gry karcianej Władca Pierścieni*. Karty zostały uszeregowane według kolejności druku zestawów, z których pochodzą, na początku zawsze znajduje się najnowszy z zestawów. Errata dotycząca poszczególnych kart zawsze odnosi się do wszystkich przedrukowanych wersji karty.

Władca Pierścieni

Zestaw Podstawowy

Thalin (ZP 6)

Kiedy karta wroga zostanie odkryta z talii spotkań zdolność Thalina należy rozegrać przed rozpatrzeniem dowolnego słowa kluczowego i efektów „po odkryciu”.

Eleanora (ZP 8)

Karta odkrywana „w zastępstwie” także jest odkrywana z talii Spotkań. Należy rozegrać wszystkie efekty odkrycia oraz słowa kluczowe nowej karty, zgodnie ze standardowymi zasadami.

Stawić czoła (ZP 51)

Karta Stawić czoła nie może przywracać do gry neutralnych sprzymierzeńców znajdujących się na stosie kart odrzuconych, ponieważ neutralne karty nie należą do „dowolnej sfery wpływów”.

Poskramiacz Bestii z Dol Guldur (ZP 91)

Dodatkowa karta cienia jest rozdawana kiedy Poskramiacz Bestii z Dol Guldur zostanie wybrany podczas 1 kroku w trakcie ataku wrogów.

Nazgûl z Dol Guldur (ZP 102)

Treść powinna brzmieć: „Na Nazgûla z Dol Guldur nie można zagrywać żadnych dodatków.”

Wieża Nekromanty 1A (ZP 123)

Treść powinna brzmieć: „(...) weź 3 karty celów, odkryj je i umieść w strefie przeciwności.”

Uciezka z Lochów 3B (ZP 125)

Jeśli zakryty Strażnik Orków miałby wrócić do strefy przeciwności, zamiast tego jest odkładany na stos kart odrzuconych właściciela karty.

Errata instrukcji

Strona 30, Skrót przebiegu rundy

3. Faza Wyprawy

Pierwszy punkt powinien brzmieć: „Gracze przydzielają swoje postacie do wyprawy.”

Wyjaśnienia zasad

W tej części znajdują się oficjalne wyjaśnienia zasad i szczegółowe opisy dotyczące *Gry karcianej Władca Pierścieni*. W połączeniu z instrukcją (znajdującą się w zestawie podstawowym *Gry karcianej: Władca Pierścieni*), niniejsze wyjaśnienia i opisy powinny umożliwić graczom rozstrzygnięcie najbardziej skomplikowanych sytuacji, które mogą wystąpić podczas rozgrywki.

(1.00) Złota zasada

Złota zasada brzmi: „Jeśli zasada wynikająca z treści karty jest sprzeczna z zasadą z tej instrukcji, pierwszeństwo ma zasada znajdująca się na karcie.”

Złota zasada obowiązuje, kiedy występuje bezpośredni konflikt pomiędzy treścią karty, a treścią zasad. Jeśli możliwe jest zastosowanie zarówno treści karty jak i treści zasad, oba przypadki są stosowane.

Przykład: W instrukcji (na stronie 15) znajduje się zapis: „Żetony postępu, które gracze umieszczaliby na karcie Wyprawy, należy w pierwszej kolejności umieszczać na karcie aktywnego obszaru.” Legolas (ZP 5) posiada następującą zdolność: „...umieść 2 żetony postępu na obecnej wyprawie”. Jak widać, zdolność Legolasa pozwala mu umieszczać 2 żetony postępu na wyprawie, natomiast instrukcja każe umieścić je na aktywnym obszarze. Tak więc zdolność Legolasa może być rozegrana, tak jak treść instrukcji, nie powodując sytuacji, w której należałoby zastosować złotą zasadę.

(Gdyby treść karty brzmiała „Umieść żeton postępu na obecnej wyprawie,

pomijając wszelkie aktywne obszary”, doszłoby do bezpośredniego konfliktu pomiędzy treścią karty, a instrukcją, który spowodowałby, że należałoby zastosować złotą zasadę.)

(1.01) Słowa kluczowe dotyczące spotkań

Słowa kluczowe - Mroczna fala, Zguba oraz Strzeżona, powinny być rozstrzygane w momencie kiedy pojawiają się w grze, włącznie z przygotowaniem gry.

(1.02) Kolejność wykonywania akcji równoczesnych

Jeżeli dwa, lub więcej, sprzecznych ze sobą efektów miałyby zadziałać równocześnie, pierwszy gracz decyduje w jakiej kolejności efekty są rozgrywane.

Przykład: Podczas fazy walki Tomek zagrywa Atak z zaskoczenia (ZP 23) w celu wyłożenia do gry Beorna (ZP 31). Atak z zaskoczenia ma następujący efekt „Jeśli pod koniec tej fazy ten sprzymierzeniec wciąż znajduje się w grze, cofnij go na swoją rękę.” Podczas walki Tomek używa aktywowanego efektu Beorna, który obostrzony jest następującym warunkiem „Na koniec fazy, w której aktywowałeś ten efekt, wtasuj Beorna z powrotem do swojej talii.” Na koniec fazy dochodzi do sytuacji, w której dwa sprzeczne efekty działają równocześnie na Beorna. Pierwszy gracz decyduje, który z efektów należy najpierw rozegrać. (Drugi efekt nie może zostać rozegrany, ponieważ Beorn opuszcza grę.)

(1.03) Konflikt pomiędzy efektami aktywowanymi

Jeżeli efekty spotkania lub wyprawy muszą zadziałać na jednego gracza lub jedną kartę, a w grze dostępnych jest kilka prawidłowych celów, pierwszy gracz wskazuje cel efektu, wybierając go spośród dostępnych opcji.

Przykład: Karta Schwytany w sieć (ZP 80) ma efekt, który brzmi „Gracz posiadający najwyższy poziom zagrożenia dołącza tę kartę do jednego ze swoich bohaterów.” W momencie odkrycia karty Schwytany w sieć Tomek i Kasia remisują w najwyższym poziomie zagrożenia, tak więc pierwszy gracz decyduje czy karta działa na Tomka czy na Kasię.

(1.04) obrażenia i kilku obrońców

Jeżeli gracz używa efektu kart do zadeklarowania kilku obrońców wobec jednego ataku przeciwnika, broniący się gracz musi przypisać wszystkie obrażenia pochodzące z tego ataku do jednej broniącej się postaci.

(1.05) Usuwanie żetonów postępu z wyprawy

Jeżeli efekt karty usuwa żetony postępu wyprawy lub z karty wyprawy, dany efekt działa jedynie w przypadku karty wyprawy, nigdy w przypadku kart obszarów.

(1.06) Kontrola nad kartami spotkań, które nie są celami

Gracze nie przejmują kontroli nad kartami spotkań, chyba, że kontrola nad kartą jest wyjątkowo zapewniona przez efekt karty. Jeżeli karta spotkania (taka jak Schwytany w sieć, ZP 86) staje się dodatkami i zostaje dołączona do postaci, postać nie przejmuje kontroli nad danym dodatkiem.

(1.07) Kontrola nad kartami celu

Kiedy gracz zdobywa kartę celu, przejmuje nad nią kontrolę, chyba, że efekt karty stanowi inaczej.

(1.08) Liczba odpowiedzi na aktywację

Jeśli odpowiedzi i wymuszone odpowiedzi są aktywowane, ich efekt działa tylko raz na każdą aktywację.

Przykład: Treść Théodreda (ZP 2) brzmi „Odpowiedź: Kiedy Théodred zostanie przydzielony do wyprawy...” Efekt ten może być aktywowany tylko jeden raz za każdym razem kiedy Théodred zostanie przydzielony do wyprawy.

(1.09) Wymuszone odpowiedzi

Wymuszone odpowiedzi są rozgrywane natychmiast, kiedy spełnione zostaną warunki ich rozegrania, i rozgrywa się je przed innymi efektami w odpowiedzi, które mogą być aktywowane przez ten sam warunek.

Przykład: Treść Bramy Wieży (ZP 107) brzmi następująco: „Wymuszone: Kiedy graczce podróżują do Bramy Wieży...”. Jeśli gracz chce zagrać odpowiedź taką jak Siła Woli (ZP 47) po tym jak graczce podróżują do Bramy Wieży, musi z tym poczekać do czasu rozegrania efektu wymuszonego.

(1.10) Ograniczenia dotyczące liczby akcji

Liczba możliwych akcji jest ograniczona jedynie tym, czy gracz jest w stanie za nie zapłacić, oraz własnymi ograniczeniami karty, takimi jak „tylko raz na rundę”.

Przykład: Treść Opiekuna Lorien (ZP 70) brzmi: „Akcja: Odrzuć 1 kartę z ręki, aby...” Akcja ta może być wykonywana kilkakrotnie, dopóki gracz kontrolujący

Opiekuna Lorien ma na ręce karty, które może odrzucić.

(1.11) Ograniczenia dotyczące liczby ataków

Jeśli podczas fazy walki gracz jest aktywnym atakującym, zasady gry zapewniają mu możliwość zadeklarowania 1 ataku przeciwko każdemu wrogowi, z którym jest w zwarciu. Jeśli, poprzez efekt kart takich jak te ze słowem Dystans, gracz jest w stanie zadeklarować ataki przeciwko wrogom, z którymi nie znajduje się w zwarciu, nadal może przeprowadzić tylko jeden atak przeciwko każdemu z takich wrogów.

Postacie nie są w żaden sposób ograniczone co do tego ile razy mogą brać udział w ataku przeciwko temu samemu wrogowi, pod warunkiem, że każdy atak może być zadeklarowany zgodnie z zasadami, a postać jest przygotowana i może być zadeklarowana jako atakujący.

Przykład: Tomek wyczerpuje Aragorna, aby zaatakować Górskiego Trolla, a Krzysiek wyczerpuje Legolasa, aby także wziąć udział w tym ataku. Górski Troll otrzymuje 3 obrażenia, jednak udaje mu się przeżyć atak. Wszyscy bohaterowie zostają przygotowani w wyniku działania Ponurej Determinacji (ZP 25). W związku z tym, że Górski Troll już został raz zaatakowany przez Tomka, nie wolno mu zaatakować ponownie tego wroga poprzez deklarowanie ataku. Wolno mu to zrobić tylko poprzez efekt karty. Tak więc Tomek wyczerpuje Aragorna, aby zagrać Szybkie Uderzenie (ZP 35), którego treść brzmi: „Akcja: Wyczerp kontrolowaną przez siebie postać, aby natychmiast zadeklarować ją jako atakującego...” Dzięki temu zarówno Aragorn jak i Legolas mogliby w wyniku tego zaatakować ponownie Górskiego Trolla.

(1.12) Wyczerpanie i Dodatki

Dodatki oraz karty, do których zostały dołączone, są wyczerpywane i przygotowywane niezależnie od siebie.

Przykład: Treść Namiestnika Gondoru (ZP 26) brzmi: „Akcja: Wyczerp Namiestnika Gondoru, aby...” Użycie tej akcji wyczerpuje jedynie Namiestnika Gondoru, a nie bohatera, do którego jest dołączony. Ponadto, wyczerpanie bohatera, do którego został dołączony Namiestnik Gondoru, nie powoduje wyczerpania karty Namiestnika Gondoru.

(1.13) Postacie i Wrogowie

Termin „postać” odnosi się do kart bohaterów i sprzymierzeńców. Karty wrogów nie są uważane za postacie.

(1.14) Zwrot „nie może”

Jeśli na karcie występuje zwrot „nie może”, to zasada ta jest nadrzędna – nie może być zniesiona przez inne efekty.

(1.15) Słowo „następnie”

Jeśli na karcie występuje słowo „następnie”, to najpierw należy prawidłowo rozegrać efekt poprzedzający to słowo, aby móc rozegrać efekt znajdujący się za wspomnianym słowem.

(1.16) Określenie „umieść w grze”

Jeśli na karcie występuje zwrot „umieść w grze”, oznacza on, że karta wchodzi do gry w wyniku działania efektu karty zamiast normalnego procesu płacenia surowcami i zagrywania karty z ręki. Efekty „umieść w grze” nie są uznawane za zagranie karty i nie aktywują żadnych efektów, które odnoszą się do zagrywanych kart. Jednak zwrot „umieść w grze” aktywuje wszelkie efekty, które działają gdy karta „wchodzi do gry”.

Przykład: Nakarcie wyprawy Przez Jaskinie (ZP 124) znajduje się tekst „W każdej rundzie gracze, jako grupa, nie mogą zagrać więcej niż 1 karty sprzymierzeńca”. Dopóki ta karta wyprawy jest aktywna, gracz może wprowadzić sprzymierzeńca do gry w wyniku karty Stawić Czola (ZP 51), nawet jeśli w tej rundzie już normalnie zagrał kartę sprzymierzeńca.

(1.17) Niezdobyte przedmioty

Niezdobyty przedmiot to taki, który w danym momencie nie jest zdobyty przez nikogo i nie znajduje się pod kontrolą żadnego z graczy. Niezdobyty przedmiot może być strzeżony lub nie. Strzeżony przedmiot jest traktowany tak jak dodatek jeśli jest strzeżony przez wroga lub obszar i pozostaje dołączony do danej karty dopóki nie opuści ona gry – wówczas przedmiot wraca do strefy przeciwności. Wszelkie niezdozbyte przedmioty znajdujące się w strefie przeciwności, które nie są dołączone do żadnej karty, są uznawane za niestrzeżone. Jeśli przedmiot zostanie zdobyty, a później wróci do strefy przeciwności, z powrotem odzyskuje status niezdozbytego.

(1.18) Usuwanie z gry zbadanych obszarów

Karta obszaru jest odrzucana z gry natychmiast, w dowolnym momencie kiedy liczba znajdujących się na niej żetonów wyprawy jest równa jej wartości wyprawy – niezależnie od tego czy obszar jest aktywny, czy też nie.

(1.19) Efekty kart podczas przygotowania gry

Efekty „po odkryciu” są normalnie rozgrywane jeśli karty zostaną odkryte podczas przygotowania gry. Gracz może aktywować odpowiedź podczas przygotowania, robiąc to zgodnie z normalnymi zasadami gry. Podczas przygotowania gry, gracze nie mogą wykonywać żadnych akcji.

(1.20) Zwarcie z wrogami

Podczas fazy wyprawy wrogowie będący w zwarcu z graczami nie wliczają swojego zagrożenia do strefy przeciwności.

Wróg pozostaje w zwarcu z graczem dopóki nie zostanie pokonany albo dopóki efekt karty nie cofnie go do strefy przeciwności, spowoduje, że wejdzie w zwarcie z innym graczem albo usunie go z gry.

(1.21) Efekty związane z przeszukiwaniem

Za każdym razem kiedy efekt umożliwiał przeszukiwanie talii, po przeszukaniu talii gracz tasuje ją, chyba, że efekt karty stanowi inaczej. Gracze nie tasują talii ani nie zmieniają kolejności kart na stosie kart odrzuconych po tym jak go przeszukają.

(1.22) Efekty „Po odkryciu”

Karta jest uznawana za odkrywaną tylko jeśli karta albo efekt gry sprawiające, że karta wchodzi do gry wyraźnie wskazują na „odkrycie” karty.

Przykład: Jeśli gracze użyją efektu karty Wyprawy 3B „Nie schodźcie za nic ze ścieżki” (ZP 121) w celu odnalezienia Leśnego Pająka i umieszczenia go w grze, efekt „po odkryciu” na karcie Leśnego Pająka nie zostanie aktywowany, ponieważ efekt na karcie „Nie schodźcie za nic ze Ścieżki” nie używa żadnej odmiany słowa „odkryj”.

(1.23) Dodatki

Każda karta dołączona do innej karty staje się dodatkiem (zachowuje swoje wszystkie pozostałe rodzaje).

(1.24) Powodzenie wyprawy

Powodzenie wyprawy i dołożenie żetonów postępu to dwa osobne wydarzenia, które następują w określonej kolejności podczas kroku rozpatrywania wyprawy. Po tym jak gracze ustalą, czy całkowita suma przydzielonej siły woli jest wyższa niż całkowita suma zagrożenia znajdującego się w strefie przeciwności, uważa się, że wyprawa się powiodła. Wszelkie efekty wymuszone, albo pasywne efekty zainicjowane powodzeniem wyprawy są w pełni rozgrywane przed dołożeniem żetonów na wyprawie.

Przykład: Tomkowi powiodła się wyprawa podczas etapu 1B „Łowy Rozpoczęte” (CMP 11) i umieści na karcie Wyprawy wystarczającą liczbę żetonów postępu, aby przejść do kolejnego etapu. Jednak najpierw musi rozpatrzyć efekt wymuszony (który jest rozpatrywany natychmiast po spełnieniu warunku „powodzenia wyprawy”), zanim umieści żetony na karcie Wyprawy.

(1.25) Zbieranie zasobów

Zbieranie zasobów odnosi się zarówno do otrzymywania zasobów podczas fazy zasobów jak i otrzymywania zasobów przez inne efekty kart. Efekt, który uniemożliwia bohaterowi zebranie zasobów blokuje obie drogi pozyskiwania nowych zasobów.

Wariant „Koszmarny”

W tej części znajduje się dokładny opis „koszmarnego” wariantu gry wspomnianego w instrukcji do zestawu podstawowego (strona 27).

Podczas rozgrywki w wariant „koszmarny” poziom zagrożenia, obrażenia oraz stos kart odrzuconych każdego gracza nie są zerowane podczas przygotowania nowego scenariusza.

W celu wyzerowania pozostałych elementów gry na początku nowego „koszmarnego” scenariusza należy rozegrać poniższe kroki zgodnie z podaną kolejnością:

1) Wszystkie karty, inne niż karty bohaterów, znajdujące się w grze oraz na rękach graczy są wtasowywane z powrotem do talii swoich właścicieli. Wszystkie karty spotkań są zwracane do odpowiadających im zestawów spotkań, aby były dostępne w następnym scenariuszu. Odnosi się to także do kart z punktami zwycięstwa, które zostały zdobyte przez graczy.

2) Wszelkie niewydane żetony surowców są odrzucane z pul bohaterów graczy.

3) Każdy gracz losuje nową początkową rękę, tak jak podczas normalnego przygotowania gry. Każdy gracz może w tym momencie raz wymienić karty, które ma na ręce.

4) Gracz nie może rozpocząć scenariusza z poziomem zagrożenia, który jest niższy od zsumowanych kosztów zagrożenia jego bohaterów. Jeśli poziom zagrożenia gracza jest niższy od początkowego kosztu zagrożenia jego bohaterów, gracz musi zwiększyć swój poziom zagrożenia tak, aby odpowiadał tej wartości.

5) Następnie należy postąpić zgodnie z poleceniami przygotowania nowego scenariusza.

Za każdy scenariusz punkty należy przyznać osobno, a następnie zsumować wyniki w celu uzyskania końcowego rezultatu za rozgrywkę zgodnie z tym wariantem.

Podliczanie punktów

W tym rozdziale wprowadzony zostaje dodatkowy element do systemu podliczania punktów, zaprezentowanego w instrukcji do zestawu podstawowego (strona 22). Ten poprawiony system podliczania punktów będzie obowiązywał na wszystkich sankcjonowanych turniejach oraz powinien być stosowany w Dzienniku Wypraw (Quest Log), który dostępny jest na stronie

www.FantasyFlightGames.com.

Poza wszystkimi elementami wykorzystywanymi obecnie podczas podliczania wyniku gracze powinni dodawać 10 punktów do swojej „Ostatecznej punktacji zespołu” za każdą rundę gry, którą rozegrali w celu pokonania scenariusza. Gracze zliczają każdą rozegraną rundę na koniec fazy odpoczynku.

Na ostatniej stronie tego dokumentu załączona została nowa tabela punktacji. Rozegrane rundy mogą być zliczane w sekcji „Notatki” we wspomnianej tabeli

Najczęściej zadawane pytania

Ta część odnosi się do zapisów zawartych w poprzednich częściach, w instrukcji zestawu podstawowego oraz ulotkach znajdujących się wewnątrz Zestawów Przygodowych. Udziela ona odpowiedzi na niektóre z najczęściej zadawanych pytań, które mogą pojawić się podczas rozgrywki w Grę karcianą Władca Pierścieni.

P: Czy strefa przeciwności nadal zlicza swój poziom zagrożenia wobec graczy, jeśli gracze nie przydzielą żadnych postaci do wyprawy?

O: Tak, wartość zagrożenia w strefie przeciwności nadal działa przeciwko graczom, którzy mają w takim wypadku siłę woli równą 0.

P: Czy gracz przydziela swoje postaci do wyprawy naraz, czy pojedynczo? Kiedy gracz może aktywować efekty „w odpowiedzi” podczas przydzielania swoich postaci do wyprawy, czy w jakimś innym momencie?

O: Gracz przydziela swoje wybrane postaci do wyprawy równocześnie. Efekty „w odpowiedzi” znajdujące się na postaciach przydzielanych do wyprawy (takich jak Aragorn czy Theodred) mogą być następnie aktywowane w kolejności

wybranej przez gracza. Po tym jak gracz przydzieli swoje postacie do wyprawy (i aktywuje wszystkie efekty „w odpowiedzi” na ich przydzielenie), następny gracz ma możliwość przydzielenia swoich postaci do wyprawy.

P: *Czy efekt Legolasa (ZP 5) umieszcza żetony postępu na aktywnym obszarze jeśli ten jest dostępny?*

O: Tak. Żetony postępu zawsze należy umieszczać na aktywnym obszarze zamiast na wyprawie, chyba że zdolność wyraźnie wskazuje, aby pominąć aktywny obszar.

P: *Kiedy rozgrywa się efekt wymuszony Wodza Ufthaka (ZP 90) i Wargów (ZP 85), który brzmi „Kiedy ten wróg atakuje”?*

O: Efekty te są rozgrywane natychmiast po 4 kroku walki.

P: *Czy gracz może mieć w swojej talii karty ze sfery, która nie pasuje do żadnej ze sfer jego bohaterów?*

O: W instrukcji nie ma żadnego zapisu, który by to zabraniał, jednak taki gracz musi odnaleźć sprytne sposoby współdziałania kart, aby móc skorzystać z takich „niepasujących” kart.

P: *Czy Strażnik Lochu (ZP 101) wtasowuje strzeżone karty celów z powrotem do talii spotkań?*

O: Tak, Strażnik Lochu wtasowuje z powrotem do talii spotkań dowolną niezdobytą kartę celu, niezależnie od tego czy jest ona strzeżona, czy też nie.

P: *Czy gracz może podczas przygotowania gry użyć efektu w odpowiedzi, takiego jak ten, który znajduje się na Eleanorze (ZP 8)?*

O: Tak. Odpowiedzi mogą być aktywowane w dowolnym momencie kiedy spełniają określony warunek, także podczas przygotowania gry.

P: *Czy Strażnicy Orków stworzeni w wyniku efektów kart Brama Wieży oraz karty wyprawy Ucieczka z lochów posiadają cechę Ork?*

O: Nie. Zakryte karty nie posiadają żadnych cech, chyba, że otrzymują je w wyniku działania efektu karty.

P: *Kiedy powinno się zagrywać Fintę (ZP 34)?*

O: Karta ta powinna być zagrywana w dowolnym momencie podczas fazy walki, przed rozpatrzeniem 1 kroku („Rozpatrywanie ataku wrogów”). Po tym jak rozpocznie się rozgrywanie ataku wrogów, za późno jest już na uniknięcie ataku przy pomocy Finty.

P: *W jakiej kolejności gracze rozgrywają dobrowolne wejście w starcie?*

O: Pierwszy gracz jako pierwszy może wejść z wrogiem w zwarcie, albo może spasować. Po nim każdy kolejny gracz, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, ma możliwość wejścia w zwarcie z jednym wrogiem. Po tym jak każdy gracz raz skorzysta z tej możliwości (albo spasuje), faza ta dobiega końca.

P: *Co się dzieje jeśli Brzegi Anduiny (ZP 113) zostaną wylosowane jako karta cienia?*

O: Zostają odrzucone z gry na koniec fazy walki, tak jak pozostałe karty cienia. Kiedy karta zostaje wylosowana jako karta cienia, uznaje się, że tylko jej efekt cienia jest aktywny.

P: *Jeśli anuluję efekt cienia karty rozdanej Nazgûłowi z Dol Guldur (ZP 102), to czy nadal uznaje się, że efekt został rozpatrzony, zmuszając mnie do odrzucenia postaci?*

O: Nie. Rozpatrzenie efektu oznacza, że zostaje on aktywowany i rozpatrzony najpełniej jak to możliwe. Anulowanie efektu uniemożliwia aktywowanie zdolności Nazgûła z Dol Guldur, czyli dzieje się tak, jakby karta nie miała żadnego efektu cienia.

P: *O ile zwiększa się, podczas fazy odpoczynku, poziom zagrożenia gracza z Pochodnią (ZP 109) - o 2 czy o 3?*

O: Pochodnia nie zastępuje normalnej fazy odpoczynku, ale dodaje do niej swój efekt, dlatego poziom zagrożenia gracza z Pochodnią należy zwiększyć o 3.

P: *Jeśli Legolas posiadający Ostrze Gondolinu (ZP 39) zniszczy wroga, to czy wolno mi aktywować każdą z odpowiedzi, ukończyć kartę jedną wyprawy i nadal dołożyć żetony postępu na nowej wyprawie dzięki odpowiedzi Ostrza Gondolinu?*

O: Tak. Karty wyprawy są natychmiast wymieniane po tym jak gracze umieszczają na nich wystarczającą liczbę żetonów postępu, a to uzupełnienie nie przerywa sekwencji tury. Jeśli obecna karta wyprawy wymaga dołożenia na niej tylko 1 żetonu postępu, wówczas gracz może aktywować najpierw efekt Ostrza, a później efekt Legolasa, aby zmaksymalizować liczbę dołożonych żetonów postępu. (Nie można przenosić żetonów z jednej wyprawy na drugą w wyniku działania efektu.)

P: *Jak gracz ma rozpatrzyć sytuację, w której jeden bohater ma na sobie kilka kart Schwytany w sieć (ZP 80)?*

O: Gracz musi zapłacić za każdą kopię

karty Schwytany w sieć, zanim będzie mógł przygotować swojego bohatera. Każda kopia karty tworzy osobny warunek, który musi zostać spełniony przed przygotowaniem bohatera, do którego dołączono kartę. Tak więc, jeśli każdy z tych warunków nie zostanie spełniony, bohater nie może zostać przygotowany. W efekcie końcowym, jeśli na bohaterze znajdują się dwie karty Schwytany w sieć, gracz musi zapłacić 4 surowcami z puli tego bohatera, aby móc przygotować tę kartę.

P: *Kiedy odkłada się Jeźdźca wilków (ZP 81) na wierzch talii spotkań po tym jak karta ta zostanie rozdana jako karta cienia?*

O: Określenie „po walce” odnosi się do zakończenia fazy walki, kiedy karty cienia normalnie opuszczają grę.

P: *Jeśli na karcie wyprawy gracze umieścili żetony postępu w liczbie równej punktom wyprawy, ale efekt gry uniemożliwia im dokonanie postępu to czy wolno im kontynuować umieszczanie żetonów postępu na karcie Wyprawy?*

O: Tak. Nie ma górnego limitu żetonów postępu, które mogą znajdować się na karcie Wyprawy.

P: *Czy postaci ze słowem kluczowym dystans mogą brać udział w ataku zadeklarowanym przy pomocy karty Szybkie Uderzenie (ZP35)?*

O: Nie. Inne postaci nie mają możliwości dołączenia się do Szybkiego Uderzenia. Jedna postać zostaje wyczerpana w celu zapłacenia kosztu Szybkiego Uderzenia, a efektem tego wyczerpania jest to, że wyczerpana postać zostaje natychmiast zadeklarowana jako atakujący przeciwko danemu wrogowi. Rozpatrzenie karty nie pozwala na standardowy krok zadeklarowania celu, w którym inne postaci mogą deklarować cele swojego ataku.

P: *Pojedynczy efekt nie może wyleczyć Wilyadora (CMP64) z więcej niż 5 obrażeń, jak więc mam rozegrać efekt „Po odkryciu” z karty Podróż do Rhosgobel (CMP62)?*

O: Leczenie Wilyadora z 5 obrażeń za każdą kartę celu Athelas jest osobną akcją.

P: *Czy Brand, syn Baina (CMP 72) może aktywować swój efekt w odpowiedzi kiedy bierze udział w ataku dystansowym, który pokona wroga będącego w zwarcu z innym graczem, zamiast deklorować atak samodzielnie?*

O: Tak. Zadeklarowanie ataku i udział w ataku są dwoma sposobami

atakowania. W obu przypadkach Brand atakuje i może aktywować swój efekt w odpowiedzi kiedy wróg zostanie pokonany.

P: *Jeśli karta Pochwycony! (CMP 48) zostanie dołączona do bohatera biorącego udział w wyprawie to dany bohater zostaje usunięty z wyprawy?*

O: Nie. Karta Pochwycony! wyraźnie wskazuje, że bohater nie może być przydzielany do wyprawy a taki bohater został do niej przydzielony wcześniej. Jednak bohater ten nie będzie mógł być przydzielany do kolejnych wypraw, dopóki karta Pochwycony! będzie do niego przydzielona.

P: *Jeśli Eleanora (ZP 8) zostanie wykorzystana do anulowania efektu „po odkryciu” znajdującego się na karcie podstęp, to czy słowa kluczowe Mroczna Fala albo zguba znajdujące się na danej karcie także są anulowane?*

O: Nie. Eleanora anuluje jedynie efekty „po odkryciu” znajdujące się na karcie podstęp. Wszelkie słowa kluczowe mroczna fala oraz zguba znajdujące się na karcie zostają rozpatrzone zanim nowa („zastępcza”) karta zostanie odkryta.

P: *Czy Przeciwno Trollom (CMP 32) jest ostatnim etapem Starcia u Stóp Samotnej Skaly?*

O: Tak

Nazwa scenariusza

Liczba graczy

Notatki

Imiona graczy

Ostateczny poziom zagrożenia

Koszt zagrożenia wszystkich martwych bohaterów

Żetony obrażeń na pozostałych przy życiu bohaterach

Indywidualne wyniki graczy

	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

Liczba rund:

Zsumowane indywidualne wyniki graczy

Zdobyte punkty zwycięstwa

Ostateczna punktacja zespołu

10 punktów za rundę



Nazwa scenariusza

Liczba graczy

Notatki

Imiona graczy

Ostateczny poziom zagrożenia

Koszt zagrożenia wszystkich martwych bohaterów

Żetony obrażeń na pozostałych przy życiu bohaterach

Indywidualne wyniki graczy

	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

Liczba rund:

Zsumowane indywidualne wyniki graczy

Zdobyte punkty zwycięstwa

Ostateczna punktacja zespołu

10 punktów za rundę



Nazwa scenariusza

Liczba graczy

Notatki

Imiona graczy

Ostateczny poziom zagrożenia

Koszt zagrożenia wszystkich martwych bohaterów

Żetony obrażeń na pozostałych przy życiu bohaterach

Indywidualne wyniki graczy

	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

Liczba rund:

Zsumowane indywidualne wyniki graczy

Zdobyte punkty zwycięstwa

Ostateczna punktacja zespołu

10 punktów za rundę

